

мультимедиа: в 2007 г. в США вышла компьютерная игра в жанре Action-RPG по миру «Ведьмака», которая так и называется — «Ведьмак» («The Witcher»). 16 мая 2011 г. вышло продолжение этой игры: «Ведьмак-2: Убийцы королей» («The Witcher II: Assassins of Kings»). Это свидетельство того, что на сегодняшний день наблюдается явная тенденция к визуализации фэнтезийной литературы. Наиболее яркие примеры — экранизации «Властелина колец» Толкина (а также три компьютерные игры по мотивам фильма), «Волшебника Земноморья» Урсулы ле Гуин, «Гарри Поттера» Дж. К. Роулинг (и несколько компьютерных игр), «Эрагона» К. Паолини. В последние годы литература фэнтези становится чем-то большим, чем просто литература, так как она дает огромное количество материала для последующего использования в различных видах искусства.

-
1. Сапковский А. Нет золота в Серых Горах. Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий. М., 2002.
 2. Сапковский А. Последнее желание. Меч предназначения. М., 2011.
 3. Sapkowski przedstawia Sapkowskiego // Komiks. 1992. № 2 (20) (пер. Е. Вайсброта).

Ю. Г. Бабичева

г. Бийск

Театральный код романа Айрис Мердок «Сон Бруно»

Театральный код — одно из понятий семиологии, встречающееся в работах Ю. Лотмана и других представителей московско-тартуской семиотической школы наряду с общим представлением о культурном коде [1]. Столь яркий интерес к театральности художественного произведения в современной научной парадигме опосредован самой спецификой культурного сознания XX в., которое во многом ориентировано

на ролевое, игровое освоение человеческой личностью окружающей действительности.

Вместе с тем стоит отметить, что само понятие театрального кода в литературоведении по сей день не приобрело устоявшихся терминологических границ и сводится к целому ряду исследовательских проблем: обнаружению и интерпретации жанровых, видовых особенностей художественного текста, его языковых черт. Кроме того, сама «театральность» произведения базируется, на наш взгляд, на его идейно-философской основе, на представлении о бытии как о действе, организованном по законам сценического искусства. Так, Ю. Лотман определяет театральность как специфическое игровое поведение человека в тех или иных жизненных ситуациях [1].

Как уже отмечалось, понятие «игры» особенно актуализируется в искусстве XX в. Не случайно игровая категория становится ведущей в творчестве его яркой представительницы — Айрис Мердок (Великобритания). Мощное игровое начало романов английской писательницы отмечалось литературоведами не раз. Своей задачей мы ставим раскрытие театрального кода известного романа «Сон Бруно» в двух аспектах: формальном (на прагматическом уровне) и идейно-содержательном (на онтологическом уровне).

Сюжет романа представляет собой описание (а вместе с тем и тонкий психологический анализ) последних дней жизни престарелого и больного Бруно, некогда отца семейства, в его взаимоотношениях с теми немногими персонажами, которые вынуждены (или которые решили) не покидать старика до его кончины.

Общий взгляд на положение вещей в доме Бруно позволяет заключить, что существование его обитателей во многом организовано по законам игрового действа. В плане формального воплощения театральный код реализуется в поступках, поведенческих реакциях героев и, конечно, в их портретном и предметном окружении.

Так, прежде всего, следует отметить своеобразную ритуальность, наигранность действий многих героев романа. При этом под ритуалом мы понимаем отдельные действия или их совокупность, ограниченные локально и темпорально: «...в пять часов наступит самое приятное, самое лучшее время — принесут чай, булочки, бутерброд с анчоусами, какой-нибудь новый джем и газету “Ивнинг стандарт” <...> Бруно по возможности растянет чаепитие, затем посмотрит, начиная с карикатур, “Ивнинг стандарт”, после чего в шесть часов послушает новости по радио и потолкует полчаса с Денби <...> еще Бруно развлечения

ради позвонит по телефону или станет разглядывать марки, в семь можно выпить шампанского, почитать книги о пауках или детектив...» [2, с. 8]. Для другого персонажа, Денби, «выпивка в этот час дня была... ритуалом...» [с. 68]. Встреча того же Денби и Дианы с поцелуями «номер один» и «номер два» также названа «целой церемонией» [с. 84].

Внешний вид Бруно, его ощущение себя (истинное знание о самом себе) соответствует специфике актерства: лицедей играет роль, выдает себя за кого-то, будучи часто совершенно иным в реальной жизни: «В зеркало Бруно уже не смотрел, но порой ощущал, будто у него прежнее молодое лицо, точно маска <...> Бруно знал, что он стал чудищем со звериной головой, точнее, с головой быка — пленным Минотавром» [с. 11]. Эта характеристика ярко передает трагический разлад между Бруно и окружающими, между тем, кем он был, и тем, кем он стал сейчас на пороге смерти; усиливает мотив внутренней боли персонажа по поводу восприятия и себя, и обстановки, в которой он оказался. Показательна в этом плане и особенность номинации героя: «Отец дал ему имя Бруно, с которым мать так и не свылась, она называла его Топтыжкой, Медвежонком...», т. е. герой, как он сам себя позиционирует несколькими абзацами ранее, «...был просто голос, голос некоего безликого гражданина...» [с. 28]. Называние человека определенным именем всегда воспринималось сакрально: имя, его энергетика, звучание и тому подобное призвано выделять в человеке какие-либо качества, свойства, определять его сущность. В данном случае герой «не определен» в этом мире, не знает (самое страшное, что на исходе своей жизни), кто он.

Персонажи «Сна Бруно» вообще ведут себя неестественно, по сути, театрально. Так Аделаида «...разыгрывала из себя старую деву. Потом как-то пробовала намекнуть, что она лесбиянка...» [с. 43]; у Найджела «...не все дома...» и вообще «лучше бы он оставался в театре» [с. 36]; Диана жила «...какой-то другой, воображаемой жизнью...» [с. 74]; «сама себе позировала. Позировала в гостиной в шелковом вечернем платье, позировала в нейлоновом пеньюаре в спальне. Составляя букет, она изображала леди, составляющую букет. Она часами красилась, сидя дома одна...» [с. 75]; Денби «играл свою роль дерзкого обольстителя как во сне...» [с. 86]; Майлз же «готов был играть роль послушного сына...» [с. 123]. И в целом то или иное событие своей жизни персонажи воспринимают в духе театральности: как комедию или трагедию [с. 155, 186]. Все эти поведенческие нюансы, на наш взгляд, передают иллюзорность экзистенции героев романа, глубокий личностный разлад с реальной жизнью, трагизм их существования.

На онтологическом уровне театральный код романа раскрывается в специфике восприятия жизни персонажами (да и самой Айрис Мердок). «Мы все по большей части живем в своем призрачном мире», — признается один из героев «Сна Бруно» [с. 24]. Эта фраза ярко передает «нереальность реальности», заставляя размышлять над вопросом о том, где правда, а где ложь, где действительная жизнь, а где сон; над вопросом, не имеющим однозначного ответа, учитывая концепцию жизни писательницы, да и специфику взгляда на жизнь человека XX в. в целом. «Загадочный мир» [с. 26], частое использование автором слова «казалось» [с. 38, 39, 48, 56], постоянное упоминание о том, что все происходит «как во сне» [с. 46], «как в сказке» [с. 55], в «безукоризненном импровизированном спектакле» [с. 87], в итоге наводит на мысль о невозможности проведения четкой грани между сном и реальностью, между естественным поведением человека и его игрой, желанием подражать кому-то или чему-то ввиду ощущения внутренней пустоты.

Таким образом, используя возможности театрального кода, реализуемые на различных уровнях (начиная от предметного и заканчивая концептуальным), Айрис Мердок проникает в психологию людей XX в., демонстрирует своеобразие их мировосприятия и жизнеповедения, заложниками которого они часто сами и являются.

1. *Лотман Ю. М.* Театр и театральность в строе культуры начала XIX века // Лотман Ю. М. Избр. ст. : в 3 т. Т. 1 : Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин, 1992.

2. *Мердок А.* Сон Бруно. Черный принц : романы / пер. с англ. М., 1992. Далее при цитировании этого издания в тексте статьи в квадратных скобках указываются только страницы.